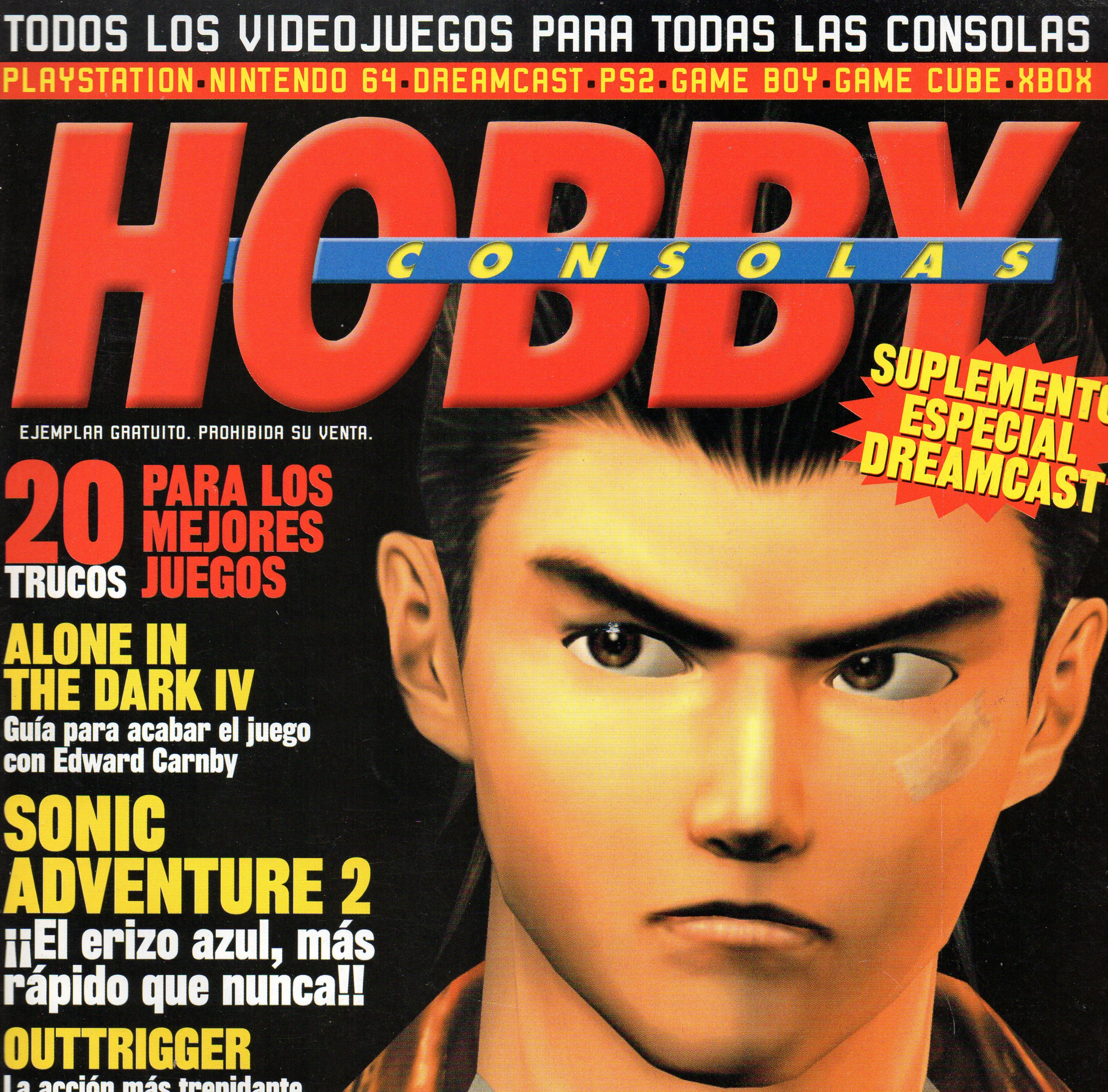
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAME CUBE · XBOX

HOBBY CONSOLAS



EJEMPLAR GRATUITO. PROHIBIDA SU VENTA.

20 TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS

ALONE IN THE DARK IV
Guía para acabar el juego con Edward Carnby

SONIC ADVENTURE 2
¡¡El erizo azul, más rápido que nunca!!

OUTTRIGGER
La acción más trepidante se acerca a Dreamcast

Así será la aventura más esperada

SHENMUE II

SUPLEMENTO DE 20 PÁGINAS CON LA MEJOR INFORMACIÓN PARA DREAMCAST

Editorial

Sumario

www.hobbyconsolas.es - Suplemento realizado por el equipo de Hobby Consolas

DREAMCAST NO SE DETIENE

La razón de que hayamos incluido este suplemento junto con el último número de la Revista Oficial Dreamcast es bien clara: queremos que todos sus lectores sepan que en Hobby Consolas podrán seguir encontrando toda la información que rodea a la máquina de Sega.

En Hobby Consolas creemos firmemente que a Dreamcast todavía le queda mucho futuro por delante, y en las páginas de nuestra revista permaneceremos atentos a los lanzamientos que llegarán en los próximos meses. La lista de títulos por salir resulta impresionante: Outtrigger, el mes que viene; Virtua Tennis 2 y Head Hunter, en septiembre; el español Commandos 2, tras el verano; y, por supuesto, el esperadísimo Shenmue II, que llegará a final de este año o principios del próximo, son sólo algunos de los juegos previstos. Como veis, quedan muchas horas de diversión por delante, y por eso os proponemos que acudáis a nuestra cita de cada mes en el quiosco.

Nuestro habitual compromiso con la actualidad de los videojuegos va a mantener un foco de atención muy importante sobre Dreamcast, con todas las noticias, previews, novedades, guías y trucos que genere la consola blanca. Además, nuestro equipo de redacción se verá reforzado por los compañeros que hasta ahora hacían la Revista Oficial Dreamcast, con lo que vamos a contar con la garantía que da el mejor grupo de expertos en los 128 bits de Sega.

La propuesta queda hecha. Toda la información de Dreamcast en la revista multiformato más leída de España. Esperamos contar con todos vosotros a partir de ahora.



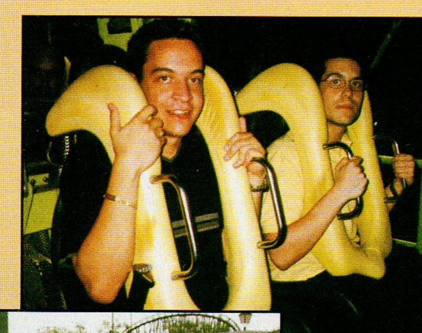
Sega nos invitó a la fiesta de cumpleaños de su mascota

¡SONIC YA HA CUMPLIDO 10 AÑOS!

El 23 de junio se cumplieron diez años desde que Yuji Naka creó a nuestro querido Sonic. El puercoespín azul no tardó en convertirse en la mascota favorita de miles de consoleros de todo el mundo, y Sega quiso celebrar esta década de éxitos invitándonos a una fiesta en el parque de atracciones. ¡Nos lo pasamos en grande!



El cumpleaños de Sonic se celebró en un escenario inmejorable: el parque de atracciones de Madrid, un lugar donde el erizo de Sega se hubiera sentido en su salsa. Allí, tuvimos ocasión de escuchar primero un discurso de Ricargo Ángeles, el director general de Sega, con el que repasamos la carrera de nuestro amigo azul. Pero la actualidad más rabiosa también tuvo su huequecito en el acto, porque sirvió para presentar en sociedad Sonic Adventure 2, y también pudimos ver las primeras imágenes de Sonic Advance. Después vino la parte festiva, ya que montamos en las atracciones para emular a la mascota de Sega.





Todavía no sabemos bien si a David y Roberto, los dos redactores que fueron a la fiesta, les dio más vértigo la montaña rusa, o el uniforme espacial de las chicas de Sega.

TODOS LOS SONIC DE LA HISTORIA

- Sonic the Hedgehog - 1991: .... Megadrive, Master System, Game Gear
- Sonic 2 - 1992: .... Megadrive, Master System, Game Gear
- Sonic arcade - 1993: .... arcade
- Sonic CD - 1993: .... Mega CD
- Sonic Drift - 1993: .... Game Gear
- Sonic Chaos - 1993: .... Game Gear
- Sonic 3 - 1994: .... Megadrive
- Sonic Drift 2 - 1995: .... Megadrive
- Sonic Fighters - 1996: .... Arcade
- Sonic 3D Blast - 1996: .... Saturn
- Sonic Jam - 1997: .... Saturn
- Sonic Jam - 1998: .... Game.com
- Sonic Adventure - 1999: .... Dreamcast
- Sonic Pocket Adventure - 1999: ... Neo Geo Pocket
- Sonic Adventure 2 - 2001: .... Dreamcast

HC News

JUEGO ONLINE

Según un reciente anuncio conjunto, Sega y Sony han llegado a un acuerdo por el cual los usuarios de sus respectivas consolas de 128 bits podrán jugar juntos con algunos de los juegos online. Gracias a este sorprendente acuerdo, los jugadores de Dreamcast podrán conectarse de forma transparente a los mismos servidores que los de PlayStation 2, una vez que la consola de Sony haya puesto en marcha sus servicios online. Lo que aún no se ha hecho público es el nombre de los primeros juegos que compartirán los jugones (japoneses) de estas dos consolas.

¡Las existencias de la consola de 128 bits de Sega en el país nipón ya se han agotado!

Sega Japón ha colocado el cartel de "No hay más Dreamcast"

Lejos de hacer descender las cifras de ventas de Dreamcast en Japón, la bajada de precios de la consola, motivada por el conocido cambio de política de Sega, ha llevado a que en las últimas semanas se hayan agotado definitivamente las unidades que quedaban en stock en el país nipón. Así que, dado que Sega ya no va a fabricar más consolas, ya no será posible comprar Dreamcast en Japón, si bien en EEUU y Europa aún quedan unidades por vender. Eso sí, Sega se ha reservado un número limitado de consolas, que utilizó para crear un pack especial en honor al 10º aniversario de Sonic, y que incluye la consola, los juegos Sonic Adventure y Sonic Shuffle, una Visual Memory azul con pegatinas de Sonic y una demo de Sonic Adventure 2 al precio de 119.95 dólares (unas 23.000 pesetas).



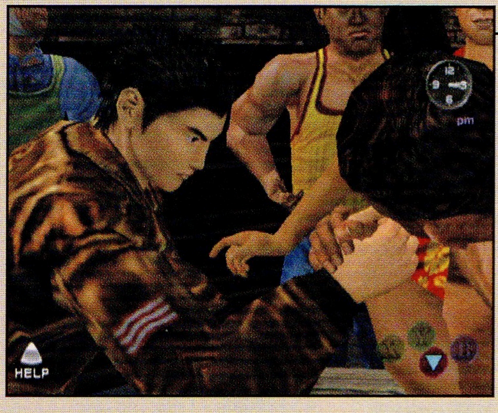
Consola: Dreamcast Compañía: Sega

Érase una vez en China...

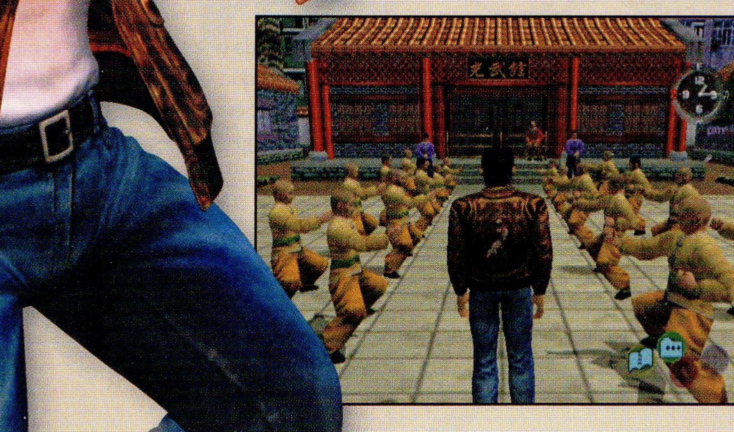
La última vez que dejamos a Ryo Hazuki, su barco se alejaba del puerto de Yokosuka, rumbo a Hong Kong. ¿Qué habrá sido de Lan Di? ¿Estará esperándonos al final del viaje junto con el Espejo del Dragón? Por fin se acerca la secuela capaz de responder a todos nuestros interrogantes.

Shenmue II

Ya conocemos la historia de Ryo Hazuki, pero ¿quién se resiste a seguir acompañándole en su viaje por China? Además, en la segunda parte se han introducido nuevos minijuegos, como este pulso.



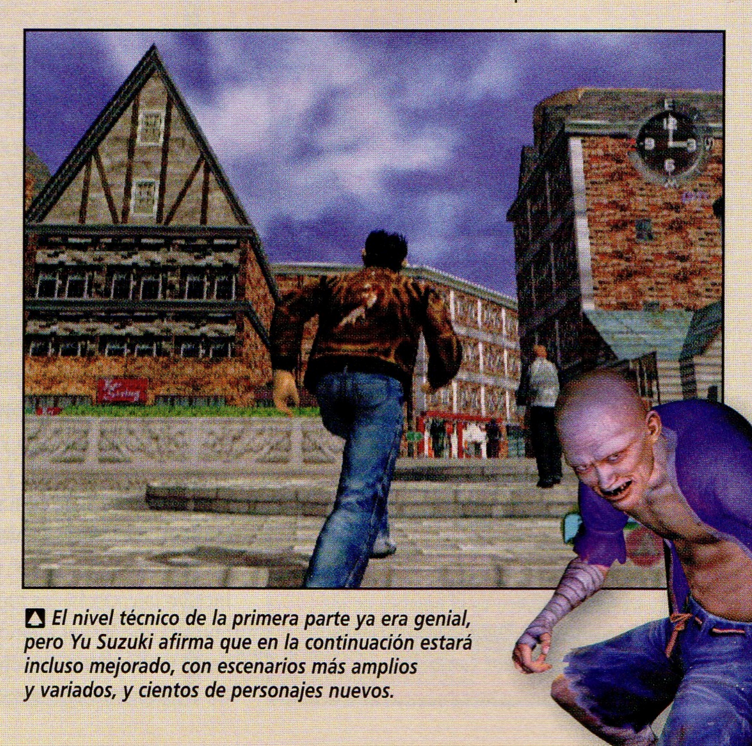




Saldrá en septiembre en Japón

El juego más esperado

Sin ninguna duda, «Shenmue II» es el juego que esperan con más avidez los "dreamers" de Japón, Europa y Estados Unidos.
Como sabéis, la aventura de Ryo Hazuki está siendo programada por Yu Suzuki y su equipo de AM2, quienes se encuentran ya en la fase de "testeo" previa a su lanzamiento. ¿Y para cuándo podemos esperarlo? Pues, de momento, el juego ya tiene fecha de salida en Japón. Será el próximo 6 de septiembre cuando los afortunados jugones japoneses puedan seguir acompañando a Ryo en su viaje para vengar el misterioso asesinato de su padre.
En cuanto al resto del mundo, Sega prevé que «Shenmue II» salga en Estados Unidos hacia noviembre, y que esté en Europa (España incluida), a finales de este año o comienzos del próximo.



El nivel técnico de la primera parte ya era genial, pero Yu Suzuki afirma que en la continuación estará incluso mejorado, con escenarios más amplios y variados, y cientos de personajes nuevos.

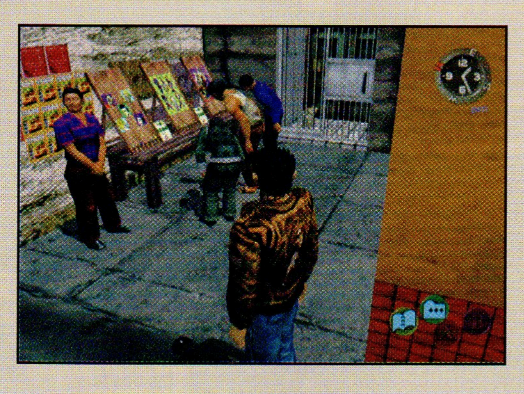
El camino de la venganza

Capítulos 2 a 6

Aunque el aspecto visual no difiera mucho de la primera parte (resultaría casi imposible mejorarlo) «Shenmue II» aplicará las últimas técnicas de programación en cuanto a mejora de texturas y animaciones. Los factores más "activos" de «Shenmue», es decir combates y minijuegos, se van a ver potenciados, e incluso tendremos un nuevo sistema de control, basado en unos iconos en la pantalla. El hecho de que «Shenmue» haya vendido más de 1 millón de copias, pese a que su éxito no se haya consolidado en Europa, ha obligado a AM2 a pensar en una mayor adaptación al mercado occidental en los diálogos y la ambientación.



El plato fuerte del juego, además de unos cuantos reencuentros, será la presencia de cientos de nuevos personajes, tan "vivos" como los de «Shenmue».



«Shenmue II» retomará el argumento del original, pero promete mejoras gráficas (más personajes y escenarios), y jugables (más acción en el desarrollo, nuevo control).



La ambientación urbana será fantástica. ¿A que parece una foto de Hong Kong?



Hong Kong

Ryo en las colonias inglesas

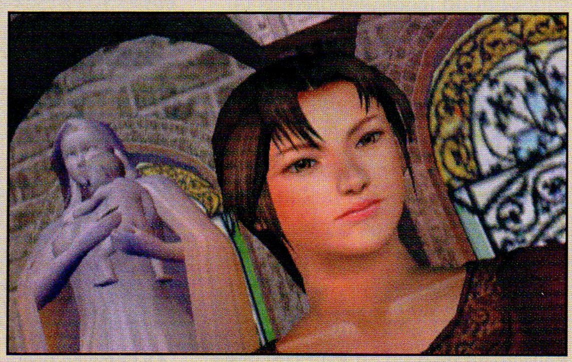
«Shenmue II» continúa con la historia tal y donde la dejó el primer juego, tras los pasos de Lan Di. Como era de esperar, los 5 nuevos capítulos (de los 16 que forman el proyecto original) introducen un nuevo enemigo "final" que se encargará de impedir nuestro avance por las cuatro zonas en que se desarrolla el juego. Wanchai, Keirin, Koo-long y Aberdeen serán las áreas (todavía con la ambientación colonial) por los que Ryo tendrá que seguir los pasos del asesino de su padre. Aunque el desarrollo no resulte innovador, sí es seguro que será menos lineal que la primera parte y que nos someterá a un buen número de situaciones límite.

Las chicas

Uno para todas

Una de las grandes novedades de «Shenmue II» será la aparición de diversos protagonistas nuevos... con la "particularidad" de que varios de ellos serán chicas. Así, vamos a descubrir por fin quién es Shen Hua, la joven que aparecía en los sueños de Ryo en la primera parte. Además, también conoceremos a Joy, esta pelirroja que aparece aquí debajo, que será tan valiente como cualquier personaje masculino.
Otros debuts serán los de Ko Shu-Ei, una chica con un alto grado de espiritualidad en su comportamiento; Karu, una quinceañera que ayudará a Ryo; y Ren, el líder de una banda callejera de Aberdeen.







Por fin vamos a conocer en persona a la chica de nuestros sueños. Os hablamos de la misteriosa Shen Hua, que aparecía siempre que Ryo soñaba con el Espejo del Fénix.

■ SEGA

Outtrigger

«Unreal», «Quake» y ahora «Outtrigger». ¿Pero es que los programadores no se cansan de darle al gatillo? Pues no, y nosotros tampoco, así que le damos la bienvenida a este alucinante "shooter"

Dreamcast

Agosto

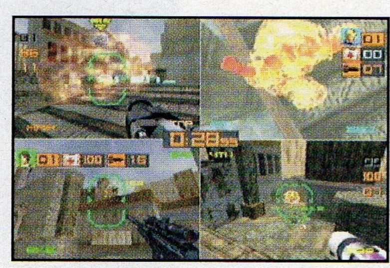
De aquí a unos meses, los poseedores de una Dreamcast y aficionados al género de los disparos van a estar de enhorabuena. Y es que Sega está ultimando los detalles del que será el título con el que esta compañía va a tratar de hacerse un hueco en el concurrido escenario de los shoot'em up (como tendremos la posibilidad de elegir el punto de vista no especificamos si es subjetivo o en tercera persona, que cada cual le encuadre en el que más le guste).

Pero la pregunta del millón es: ¿Con que elementos contará «OutTrigger» para intentar desbancar a sus competidores? El primero, y más aparente, lo encontraremos en su espectacular apartado gráfico. Sin olvidar la magnífica construcción de los personajes y las armas, Sega ha decidido que los escenarios claustrofóbicos están ya muy vistos y está diseñando unos decorados al aire libre de gran preciosismo en los que se desarrollará todo el jaleo (que no será poco).

Después habrá que fijarse en lo que realmente mola: la acción. El juego va a estar dividido en diferentes fases agrupadas en dos modalidades de juego distintas, el modo arcade y el modo misiones (además del inevitable modo multijugador). El objetivo de ➤



El juego nos permitirá elegir entre una vista subjetiva o en tercera persona. En cualquiera de las dos la acción estará asegurada.



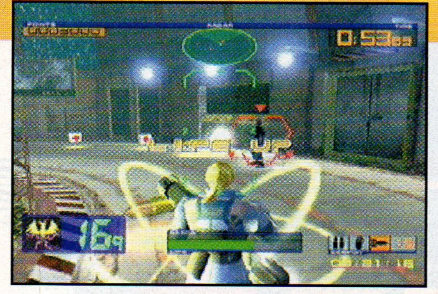
Como no podía ser menos todo shoot'em que se precie no podía dejar de incluir un modo multijugador





Entre las armas que encontraremos (o que desbloquearemos) encontramos este rifle de francotirador que nos ayudará a abrir un "tercer ojo" en la frente de nuestros enemigos.

«Outtrigger» proviene de una recreativa de gran éxito en Japón, en la que las partidas multijugador con varias máquinas conectadas fueron su gran aliciente Esta opción se mantendrá en la versión doméstica, pero sin partidas online.



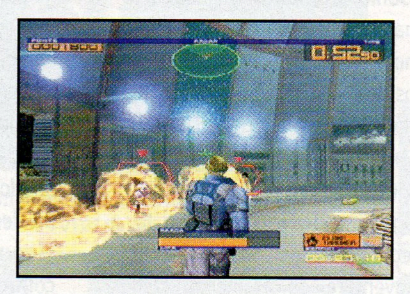
Cada uno de los personajes tendrá sus armas específicas, como ésta que lleva Alain, que provocará efectos de luz tan chulos como éste.







Con el rifle de protones, cuyos proyectiles rebotan en las paredes, y estas gafas de visión termal solo necesitaremos un poco de geometría para aniquilar a los terroristas sin salir de nuestro escondite.
En algunas fases los niveles de acción serán tan altos que nos veremos obligados a salir pitando antes de que nos frían el trasero.









Dentro del impresionante apartado gráfico que está logrando Sega, destacan los efectos de luz en tiempo real que se producen en las explosiones o al disparar determinadas armas. Flipantes.

➤ dichas fases va a variar desde acabar con todos los enemigos hasta proteger a los rehenes pasando por la desactivación de bombas o la recogida de monedas. Las marcas de tiempo y puntos que consigamos en estas fases irán desbloqueando nuevos personajes, armas y escenarios, al estilo «Unreal Tournament».

Por último, aunque no menos importante, debemos destacar el control. Sega es consciente de lo difícil que resulta diseñar un interfaz cómodo para todos los jugadores, así que en «OutTrigger» nos encontraremos con un gran número de configuraciones posibles para que ningún aficionado al género de los disparos halle la más mínima dificultad a la hora de ponerse a disparar como un loco.

Si a todo esto le añadimos las partidas multijugador (aunque sin online, tirón de orejas para Sega) no podréis negar que este Gd cuenta con elementos suficientes para hacerles frente a los dos grandes del género. ¿Qué si es mejor que ellos? ¡Ah amigo! Para eso tendréis que esperar a la review del próximo número.

Lo Mejor

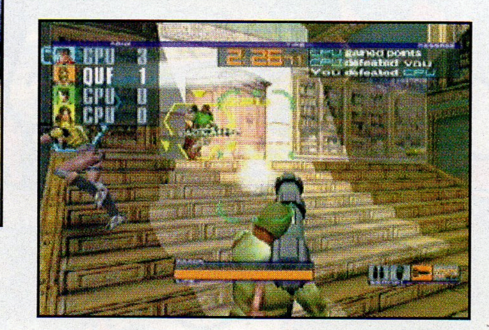
- El excelente apartado gráfico.
- Los personajes, escenarios y armas ocultas.

Lo Peor

- ¿Habrá que hacer algo más que disparar?.

Primera Impresión

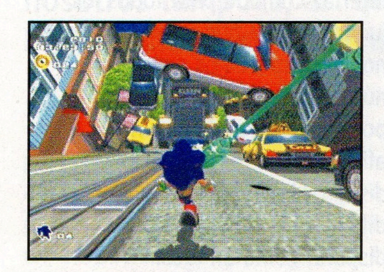




Sonic, eres el mejor

Quién lo diría. Parece que fue ayer cuando nació y ya está a punto de cumplir 10 años. Por supuesto, una fecha tan especial no podía pasar desapercibida, así que, que mejor regalo para celebrarlo que una alucinante secuela de «Sonic Adventure» a cargo, cómo no, de los genios del Sonic Team.





A decir verdad, el equipo de Yuji Naka se la jugó con el primer «Sonic Adventure», y es que a la mascota de Sega se le dan mucho mejor las carreras y los saltos que los desarrollos lentos y llenos de diálogos del pionero de Dreamcast. Pero rectificar es de sabios, y quizá por eso, y para regocijo de jugadores de todo el mundo, la segunda entrega de «Sonic Adventure» se caracteriza -como hace 10 años- por ser el plataformas más rápido (y divertido) que se puede jugar sobre cualquier consola.

Las similitudes con los cartuchos de Mega Drive y Master System quedan patentes desde el primer momento, y no sólo nos referimos a la velocidad y al nostálgico sonido de los anillos al caer.

Como en anteriores ocasiones, el juego está planteado como un enfrentamiento entre buenos y malos, aunque por vez primera vamos a poder controlar a los personajes de cualquier bando. Y no penséis que esto se traduce en un desarrollo diferente para cada equipo, al contrario, los protagonistas de «Sonic Adventure 2» muestran idénticas habilidades por parejas. Mientras que Sonic y Shadow son los más rápidos en los niveles de plataformas, Robotnik y el zorrito Tails son capaces de controlar un robot de dos patas que además dispara. En cuanto a Knuckles y la recién llegada Rouge (al bando de los malos), se encargan de protagonizar los niveles de investigación, en los que hacen gala de sus habilidades de rastreo de esmeraldas.

Esta mezcla de géneros desemboca, sin embargo, en un desarrollo, un tanto irregular, en el que los niveles de plataformas resultan mucho más divertidos que los de investigación y disparo, que a veces pueden llegar a resultar algo monótonas.

Pese a todo, la alternancia de niveles, aderezada con escasos enemigos finales (de un tamaño más que considerable, eso sí) se convierte en una virtud, especialmente tras descubrir la impagable construcción de cada nueva fase.

UN DESPLIEGUE VISUAL

Resultaría imposible cantar las virtudes que atesora «Sonic Adventure 2» sin detenerse en uno de los apartados visuales más potentes de la tercera generación de Dreamcast. Para que os hagáis una idea, los niveles prácticamente han duplicado su tamaño respecto al primer juego, e igualmente ha crecido el nivel de detalle con que se representan las calles de San Francisco, los templos egipcios, o la jungla que, una vez más, recorremos a velocidades de vértigo.

Además, las situaciones a las que nuestro erizo se enfrenta son de lo más variado, acorde con sus nuevas ►



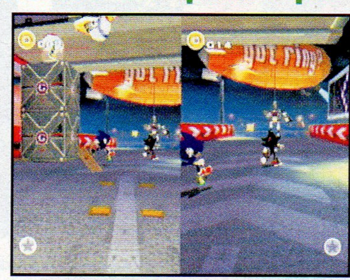


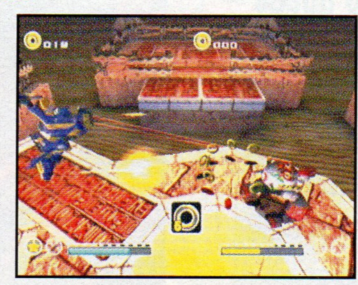
- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** (TP)
- Idioma: **Castellano (subtítulos)**



Este que veis aquí es Omochao, un Chao un tanto especial que nos dará varias pistas a lo largo de la aventura.

Diversión multiplicada por dos

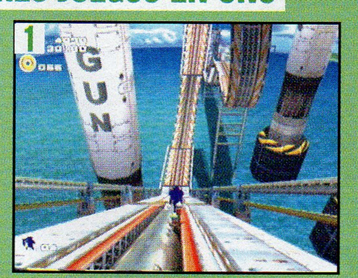




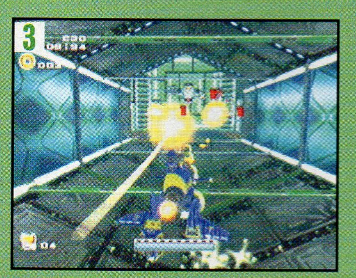
En el modo para dos jugadores Sonic se enfrenta a Shadow para ser el primero en el nivel, Knuckles hace lo propio con Rouges en las fases de búsqueda y por último, Tails y Eggman protagonizan un "shoot'em up".



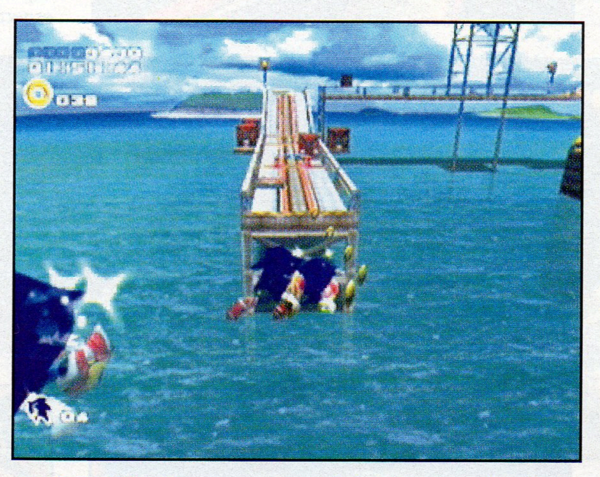
TRES JUEGOS EN UNO







«Sonic Adventure 2» ofrece tres desarrollos diferentes sin importar el bando que escojamos: niveles de plataformas a gran velocidad (1) (los más destacables), fases de búsqueda de esmeraldas controlando a Knuckles y a Rogue (2), y el clásico "shooter" a bordo de un robot acorazado conducido por Tails (3).

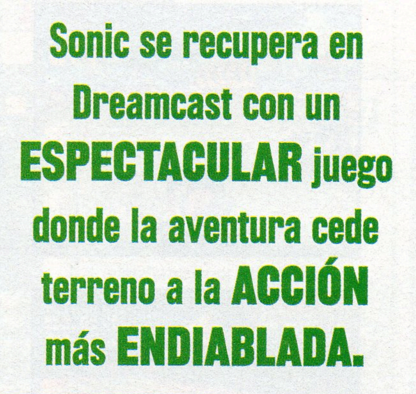


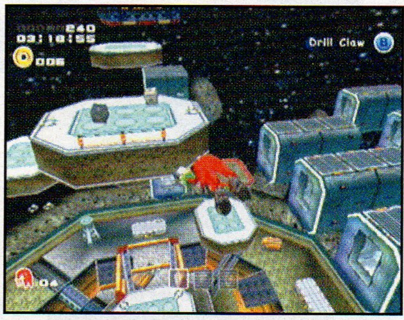
El "Light Dash" es un nuevo movimiento que permite a Sonic desplazarse rápidamente a través de algunas hileras de anillos.

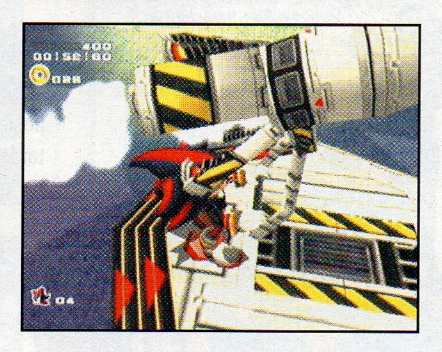
Sonic se recupera en Dreamcast con un ESPECTACULAR juego donde la aventura cede terreno a la ACCIÓN más ENDIABLADA.



Los enemigos finales siguen presentes y nos pondrán las cosas muy complicadas al término de algunas fases.

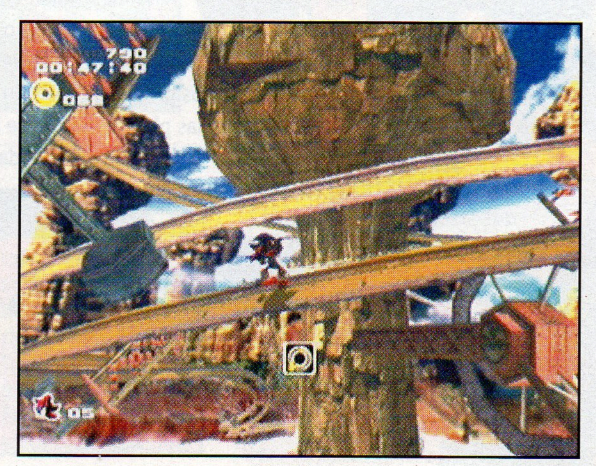




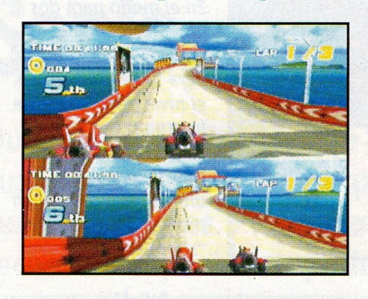




A lo largo del juego irán apareciendo personajes que ya vimos en anteriores entregas como la simpática Amy, aunque por desgracia no todos son seleccionables.

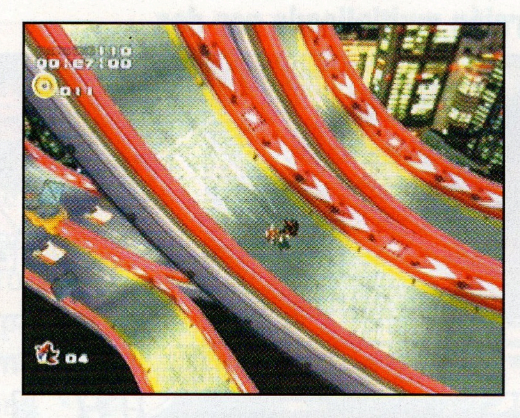


Por correr que no quede



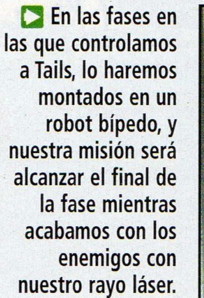


A lo largo del modo historia podemos ir desbloqueando niveles de bonus y modos ocultos. Por ejemplo, esta carrera de Karts (para uno o dos jugadores) que a más de uno le hará recordar las dos entregas de «Sonic Drift» para las consolas de 16 bits. Irresistible.

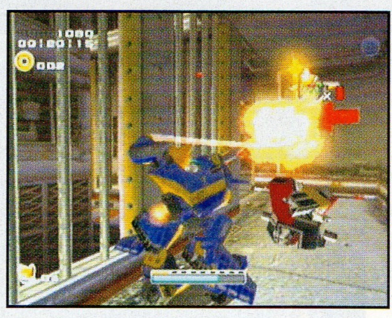




Los efectos de luz en tiempo real son totalmente impresionantes. Y si no, no tenéis más que ver la espectacularidad de la explosión de este cohete.

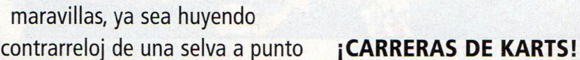
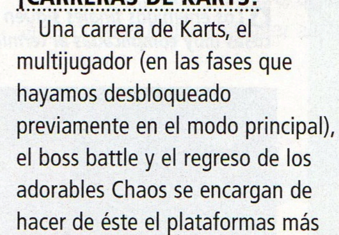


En las fases en las que controlamos a Tails, lo haremos montados en un robot bípedo, y nuestra misión será alcanzar el final de la fase mientras acabamos con los enemigos con nuestro rayo láser.







habilidades, entre las que destaca la posibilidad de patinar sobre una tabla de surf y el rastreo automático de anillos. El caso es que Sonic se desenvuelve a las mil maravillas, ya sea huyendo contrarreloj de una selva a punto de ser destruida o delante de un enorme camión que arrasa lo que pilla a su paso.

Estamos seguros de que muchos os preguntaréis si con el regreso a las plataformas no se ha perdido parte de la profundidad de «Sonic Adventure», pero podéis descansar tranquilos. Además de una jugabilidad que ha mejorado notablemente, el Sonic Team nos ha regalado nuevos modos de juego.

¡CARRERAS DE KARTS!

Una carrera de Karts, el multijugador (en las fases que hayamos desbloqueado previamente en el modo principal), el boss battle y el regreso de los adorables Chaos se encargan de hacer de éste el plataformas más entretenido que han pasado por la consola de Sega.

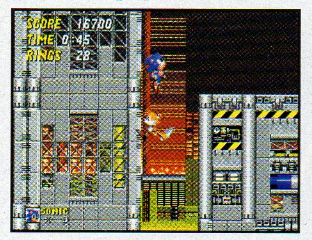
No había mejor modo de celebrar el décimo cumpleaños de Sonic que con este esperado regreso. Conscientes de que había perdido parte de su espíritu original (ya que sobre todo «Sonic Shuffle» no estuvo a la altura), el Sonic Team ha puesto toda la carne en el asador. El resultado, un título muy divertido, rápido y visualmente impactante, un «Sonic» "de los de antes".

David Alonso





Así era el primer Sonic



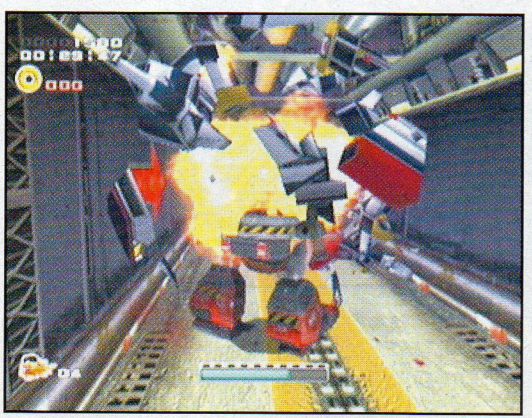


Poco tiene que ver aquel primer «Sonic» de Mega Drive con el juego que hoy comentamos. Pero, aún así, su espíritu vertiginoso y enérgico continúa intacto, como podéis ver en estas pantallas de la 16 bits.

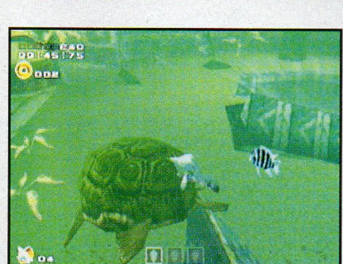


Alternativas:

La primera entrega de «Sonic Adventure» y el simpático «Rayman 2» son las mejores opciones plataformeras que hay en la consola de Sega. De cualquier modo, ninguna está ya a la altura de esta obra maestra del Sonic Team.







▲ Knuckles y Rouge tendrán que buscar las preciadas esmeraldas incluso debajo del agua.



▲ Sonic Team han demostrado una vez más que, a la hora de derrochar imaginación, no tienen rivales.

Sonic también hace de canguro

Las mascotas virtuales de la primera parte regresan con nuevos minijuegos para la VMU. El control es exacto al que conocíamos. Se trata de administrarles los cuidados necesarios para que crezcan felices y sanos, aunque ahora la libertad de opciones es mayor, e incluso contempla la posibilidad de llevarlos a la escuela o al médico.











◄ Aquí tenéis una muestra del grado de espectacularidad de las secuencias generadas a tiempo real. Por cierto, ¿Volveremos a ver a Super Sonic, o quizá se trate sólo de un flashback de algún personaje.? ¡Sorpresa!

Gráficos: 97

Cualquier calificativo se queda corto para describir el acabado gráfico del juego. Todo raya a un nivel sobresaliente y va a ser muy difícil que veamos otro título de plataformas con una calidad gráfica similar en Dreamcast.

Sonido: 95

De lo mejor del juego. Las voces, aunque en inglés, se adaptan a los movimientos de los personajes. Por su parte, las composiciones musicales son muy pegadizas..

Jugabilidad: 94

A pesar de que el número de acciones que pueden realizar los personajes es muy elevado, el control es sencillo e intuitivo.

Diversión: 97

Es una fuente inagotable de diversión: además del modo historia, hay que añadir el mundo de los Chaos, las descargas de Internet, el modo multijugador... ¡Y hasta carreras de karts!.

Opinión:

El mes pasado ya intuíamos que los chicos del Sonic Team estaban completando algo realmente grande. Pero, después de haber jugado de cabo a rabo esta versión final, sólo nos queda rendirnos a la evidencia: nos encontramos ante el mejor juego de plataformas que se puede encontrar en 128 bits, y quizá uno de los mejores de la historia en su género. Por mucho que se intente resulta difícil encontrarle defectos. Sonic ha vuelto rodeado de nuevos personajes, y lo ha hecho por la puerta grande. ¡Bien por Sega!

Valoración 96



Alone in the Dark: The New Nightmare

Una luz ahogada en el crepúsculo

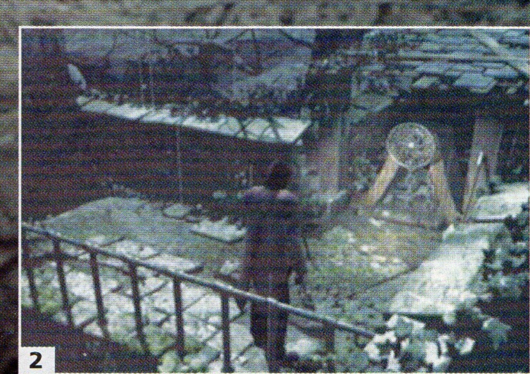
Adéntrate en lo más profundo de las sombras y ayuda al detective Edward Carnby a desentrañar todos los secretos de la terrorífica "Shadow Island". En estas seis páginas, encontrarás toda la información que necesitas para acabar esta apasionante aventura.

EDWARD CARNBY — CD 1

Al comenzar a jugar, avanza en cuanto puedas hacia la izquierda. Tras hablar con Aline, sigue el único camino posible hasta que veas unas escaleras manchadas de sangre (1), sube por ellas y pasa por la puerta. Cuando finalice la secuencia coge la llave de bronce pequeña y sal. Tras esto, continúa caminando y cuando llegues a la verja abre la puerta usando la llave que cogiste en la sala anterior. Aquí, después de una espantosa secuencia, coge munición, avanza y pasa por la puerta de la izquierda. Ya dentro, sigue recto, coge la munición y al final de esta zona hallarás un botiquín. Cuando lo tengas, vuelve sobre tus pasos y sigue el primer camino. Ahora, sube las escaleras y toma cualquiera de las dos direcciones. Corre mientras disparas a los perros y sube por las escaleras que hay más adelante. Una vez arriba, continúa, sube las siguientes escaleras y examina la puerta. Cuando lo hayas hecho baja las escaleras para que se active una secuencia. Tras ésta, ve por el camino de la derecha (cuidado con los monstruos que te saldrán al paso) llegarás a una verja de metal, atraviésala. En este lugar, activa la manivela (2) para que descienda el nivel del agua e introdúcete por el pasadizo que ha quedado descubierto. En el subterráneo, avanza por el único camino posible hasta llegar a una sala cuadrada. Aquí te aparecerá un enemigo con forma de reptil. Para acabar con él quédate quieto en un lugar determinado, y cuando salte para atacarte dispárale rápidamente. Tras repetir esta operación varias veces, el reptil caerá y podrás continuar por el camino de la derecha. Al fondo del pasillo sube las escaleras.



1



2

CONSEJOS GENERALES

1- En la mansión, intenta siempre buscar en las distintas habitaciones los interruptores que controlan la luz, ya que la mayoría de los enemigos no la soportan. Esta es la mejor manera de evitar la presencia de las horribles criaturas de "Shadow Island".
2- Por el mismo motivo que antes, la linterna es muy útil para mantener alejados a los monstruos que pululan por la isla. Así que, cuando te veas en una situación difícil apunta directamente a los ojos de tus enemigos para que no se acerquen. Además es una buena forma de ahorrar munición.
3- Los amuletos de guardado son bastante escasos durante la aventura, por lo que deberás ser bastante cuidadoso y salvar sólo cuando sea necesario.
4- Examina a fondo todas y cada una de las salas y habitaciones del juego. Usa siempre la linterna para localizar objetos indispensables, o bien de gran ayuda como botiquines o munición.
5- Presta mucha atención a todas las secuencias y conversaciones por radio. En muchas ocasiones serán totalmente indispensables para saber que hay que hacer a continuación. También puedes llamar de vez en cuando a Aline para que te proporcione ayudas y pistas.


3

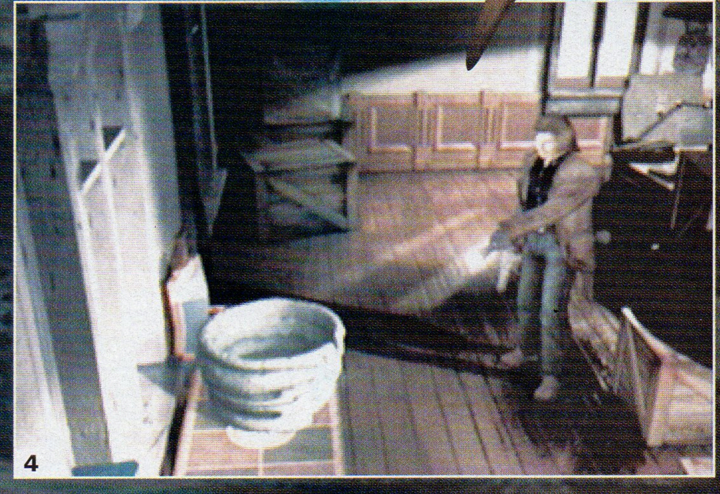
En esta nueva zona, avanza, sube a la plataforma, coge el amuleto de guardado y sal por la puerta. Aquí, a la izquierda podrás coger munición, salud y la escopeta de cañón triple. Cuando los tengas, examina el ataúd de la derecha (3) y después de la aterradora secuencia coge la llave dorada. Úsala en la puerta que hay junto al féretro y entra. Ahora, sube las escaleras y pasa por la entrada secreta (el espejo). Nada más salir, Edward tendrá una conversación con Aline por radio. Cuando termine, la luz se apagará y serás atacado por varias criaturas. Acaba con ellas y pulsa el interruptor. Con la luz encendida, ve hacia la izquierda para coger un amuleto de guardado, y después empuja el busto que hay junto al espejo.

Tras solucionar el puzzle, sube las escaleras y ve hacia la derecha para que dé comienzo una secuencia. Cuando termine, examina el cuadro que hay junto al armario para coger la llave oxidada pequeña. Cuando la tengas, empuja el armario hacia el cuadro y entra en la puerta secreta. En esta habitación tendrá lugar una extensa y misteriosa conversación con Aline. Cuando finalice, examina el escritorio para obtener el dictáfono y la estatua de acróbata. Tras esto, pasa por el espejo si quieres obtener un amuleto de guardado (está dos pisos más abajo). Después vuelve por al pasillo donde están los cuatro cuadros. Una vez allí, baja las escaleras y atraviesa la puerta de la derecha. Cuando acabe la secuencia, prosigue, activa el interruptor de la luz y corre hacia la puerta de la derecha. Nada mas entrar, elimina a los zombies y abre la puerta del fondo. En esta nueva sala, enciende la luz, examina en el armario para obtener un botiquín, coge el frasco que está sobre una pequeña mesa, la barra que se encuentra encima de una caja y por último fija tu atención en el escritorio para conseguir unos documentos. Cuando tengas todos estos objetos dirígete hacia la vasija (4) que hay frente a la puerta de entrada a esta sala, llena el frasco de agua y sal por la puerta que hay junto al armario. Ahora sigue por la derecha, ve hacia arriba y atraviesa la primera puerta que te encuentres(la que está junto a las escaleras). Al entrar, elimina al zombie y entra por la primera puerta que te topes. En esta habitación utiliza el frasco en la urna que contiene una maqueta de un barco. Tras esto, coge la munición, la fotografía, la máscara de lobo y abandona esta sala. Ahora, ve hacia abajo, elimina a los zombies, coge la munición y el botiquín que hay al final y regresa al pasillo anterior. Desde aquí regresa al hall (exactamente al pasillo de los cuatro cuadros). Cuando llegues examina el segundo cuadro -(representa a un esquimal)- para conseguir la llave dorada. Hecho esto, baja por las escaleras, entra por la puerta que hay junto a la chimenea y sal junto al interruptor de la luz. En este oscuro pasillo, encamina tus pasos hacia la puerta de abajo y usa la llave dorada para entrar. Una vez dentro, elimina al monstruo y examina la estatua que tiene forma de búho. Utiliza sobre ella la máscara de lobo para obtener la llave de acero. Una vez hecho esto, coge la llave dorada pequeña que hay en la mesilla del centro y sal por la puerta por la que has entrado a esta sala. De nuevo en el pasillo prosigue hasta la puerta. En esta sección, recorre todo el pasillo y entra en la última puerta. Hecho esto, sube las escaleras de caracol y cuando estés arriba atraviesa la puerta. En esta nueva sala, enciende la luz, coge el lanzagranadas y avanza para que dé comienzo una secuencia. Cuando acabe, sal por la puerta usando la llave oxidada pequeña. En este lugar, acaba con los monstruos, coge la munición, el encendedor y sal por la siguiente puerta. Corre por el siguiente pasillo hasta llegar a una sala repleta de estanterías. En ella atraviesa la única puerta posible que está abierta. Ahora continúa recto, y tras la secuencia sigue avanzando hasta el final. Verás una vela sobre una caja de madera (5). Utiliza el

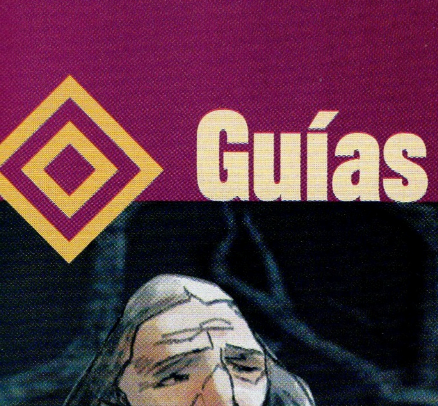
El ESPEJO
El puzzle DEL BUSTO

Al empujar el busto hacia el espejo podremos ver reflejado en éste dos letras (H, M). Lo que tienes que hacer es introducir dichas letras en el mecanismo que encontrarás inspeccionando el busto por la parte frontal.




4


5



6

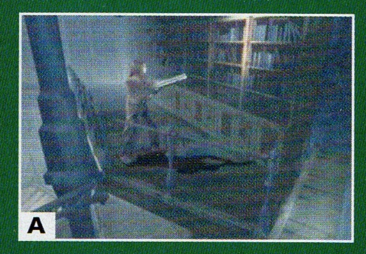
encendedor para que la vela comience a arder. Al hacerlo te percatarás, gracias al movimiento de la llama, de que hay una sospechosa corriente de aire proveniente de la pared de enfrente. Derriba el muro con la barra y avanza por el camino secreto. Al final de este pasillo hallarás un botiquín, cógelo y entra en la puerta que hay al lado. En esta sala, habla con la anciana que está postrada en la cama y sal. Completado esto desanda todo el camino hasta las escaleras de caracol, baja por ellas y sal por la puerta. Una vez hecho esto sube por las escaleras que hay junto a la puerta. Ya arriba, usa la llave pequeña dorada para abrir la puerta. Nada más entrar y cuando acabe la secuencia, enciende la luz y entra por la primera puerta que te encuentres. Aquí, sigue recto y dirígete hacia la cama. Al intentar alcanzar la mesilla de la izquierda una enorme criatura te atacará, dispara a la lampara que hay sobre la cama para que ésta comience a arder (6) y con ella el terrible monstruo. Cuando esté reducido a cenizas coge el lanzacohetes que está sobre la mesilla y el amuleto de guardado que hay un poco mas abajo. Ahora sal por la puerta anterior. En el pasillo, continúa avanzando, abre la primera puerta que te encuentres (pero no entres, todavia) y sigue avanzando hasta que puedas desviarte hacia la izquierda. Cuando lo hagas, entra en la puerta de la derecha. En esta nueva sala, enciende la luz, coge el botiquín que hay sobre la silla, sube las pequeñas escaleras, recoge el libro de escritorio y sal de nuevo. Ahora, ve hasta el final del pasillo y usa la llave de acero para abrir una nueva puerta. Ya dentro, pulsa el interruptor de la luz, coge la llave forjada grande que está sobre una butaca y examina a fondo la habitación para obtener un libro y la mitad de una fotografía, cuando tengas todo abandona esta sala. Hecho esto, recorre el pasillo y entra en la segunda puerta (la que abriste con anterioridad pero no llegaste a cruzar). Te encuentras en el Hall principal, baja las escaleras y atraviesa la puerta de la derecha. Aquí, ve hacia arriba y usa la llave forjada grande en la puerta que hay nada mas volver la esquina. Ya en la biblioteca, enciende la luz, ve por el camino de la izquierda y sube las escaleras. Arriba, coge la caja de bengalas y sigue ascendiendo hasta el final del todo. Aquí, examina la estantería y activa el interruptor secreto.

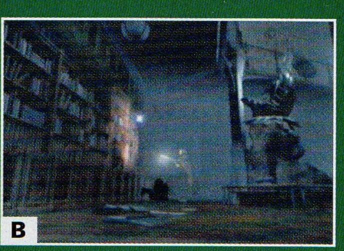
Tras resolver el puzzle, ve por la izquierda, baja las escaleras y examina el mecanismo que hay nada mas bajar. Introduce 3, 9 (arriba) y 2, 6 (abajo) y entra por la puerta que se ha abierto. En la sala secreta, enciende la luz, coge el ttelescopio y examina el grabado que hay en la pared de la derecha. Utiliza en él la estatua de acróbata para abrir un nuevo camino secreto. Antes de abandonar esta sala asegúrate de coger la estatua abkanis y un papel escrito al revés que se encuentra en la estantería. En cuanto hayas salido de la habitación secreta, sube por las escaleras y trepa por las escalerillas que encontrarás un poco más adelante. En la azotea, corre hacia la parte más elevada y encarámate a otras escalerillas para acceder a la torre. En ella, tienes que encontrar un amuleto de guardado y colocar el telescopio en el mecanismo metálico que hay junto a la ventana. Ahora, aprovecha para echar un vistazo al exterior y fija tu atención utilizando el zoom en una pequeña ventana que está situada mas o menos en el centro de la fachada, y también en una fecha (1692). Al hacerlo se activará una secuencia en la que podremos ver a un nuevo

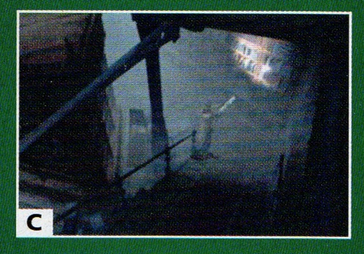
LA BIBLIOTECA
Un puzzle complicado

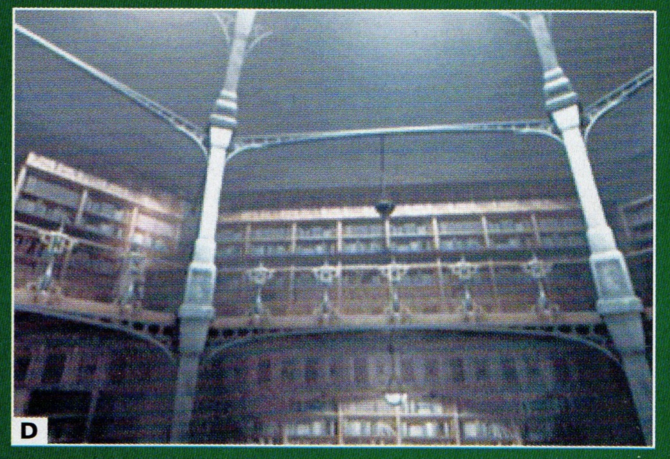
Para resolver esta situación tienes que encontrar cuatro libros secretos y colocarlos en la posición adecuada.

Libro 1 (A): Está situado en el segundo piso, al final del pasillo.
Libro 2 (B): Lo encontrarás en la planta baja, en una estantería junto a la puerta.
Libro 3 (C): Abajo, pegado a las escaleras.
Libro 4 (D): En el centro del segundo piso, en una posición complicada.
Tras activar el interruptor del tercer libro, un enemigo alado te atacará. Para destruirle, dispárale una vez y cuando abra las alas vuelve a cargar de nuevo para que salga disparado. Repetida esta operación unas cuantas veces (bastantes), el monstruo caerá y podrás activar el cuarto libro sin problemas.


A


B


C

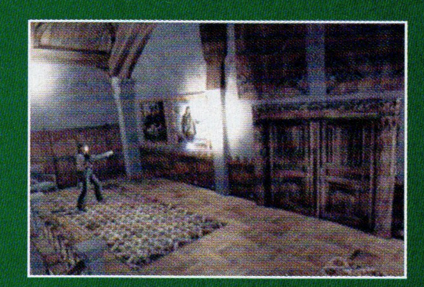

D

personaje. Finalizada ésta, regresa a la habitación secreta de la biblioteca. Una vez dentro, examina el panel de control que hay en la pared y activa los interruptores 1, 6, 9 y 2. Completada esta tarea regresa al pasillo de los cuatro cuadros (en el hall principal). En cuanto consigas llegar, debes activar el mecanismo oculto del primer cuadro de la izquierda para obtener una llave pequeña de bronce y el cañón de plasma. Cuando tengas estos objetos en tu poder, encamina tus pasos hacia el tercer cuadro empezando por la izquierda. Al examinarlo conseguirás la chapa grabada metálica que te será de gran utilidad poco tiempo después.

Una vez que hayas completado esta investigación, dirige tus pasos hacia el reloj que hay en una mesa junto a la chimenea para obtener la llave de bronce. Utiliza esta llave para abrir la puerta de la izquierda (la que está junto al interruptor de la luz) y así poder salir por ahí. Ya en el exterior te percatarás de que hay dos sendas posibles: la que serpentea hacia abajo sirve solamente para equiparte con munición y un botiquín. Así que cuando consigas estos items vuelve sobre tus pasos y toma el camino que conduce hacia la derecha. Llegarás a una antigua puerta de metal, utiliza la llave pequeña de bronce para abrirla y pasa a otra parte de la mansión. En esta nueva zona, baja por las escaleras y corre hacia la izquierda hasta que llegues a unas escaleras. Aquí simplemente avanza hasta llegar a una puerta que desemboca en unas nuevas escaleras. Ahora sólo debes continuar hasta la siguiente sala. Desde aquí debes seguir el único camino abierto. Ten mucho cuidado porque al llegar a la altura de la habitación donde se suicidó el hombre al comienzo del juego serás atacado por toda una horda de zombies, aunque es complicado lo mejor es intentar sortearles para ahorrar munición, pero si te ves de veras acorralado no tendrás mas remedio que acabar con ellos. Para éso estabas racionando la munición del cañón de plasma. Tras dejar atrás a los zombies, deshaz todo el camino hasta que llegues a una enorme puerta de metal que se encuentra justo detrás de donde comenzaste a jugar. Prepárate porque el resto de la aventura se desarrolla lejos de la mansión, en la oscura "Isla de la Sombra".

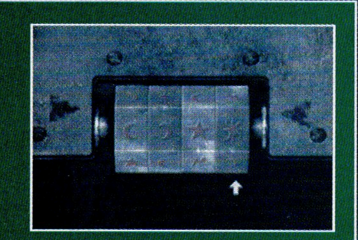
LOS CUADROS
La clave está en las fechas de nacimiento

Después de activar el mecanismo de los cuatro cuadros, tu cometido ahora es introducir una fecha en cada uno de ellos. Las fechas en cuestión se obtienen indagando en los archivos que has ido recolectando durante la aventura, y son estas (de izquierda a derecha):



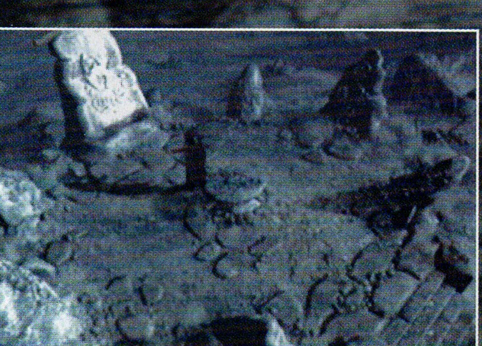
Primer cuadro: 1852
Segundo cuadro: 1874
Tercer cuadro: 1899
Cuarto cuadro: 1931

EL SÍMBOLO
Estudiando los archivos



Para abrir el candado que impide la entrada deberás fijarte en la chapa grabada metálica e introducir los mismos símbolos en la cerradura: Luna, Luna invertida, estrella y sol. Al hacerlo podrás pasar a las instalaciones exteriores de la "Isla de la Sombra" y terminará el primer CD.

EDWARD CARNBY — CD 2



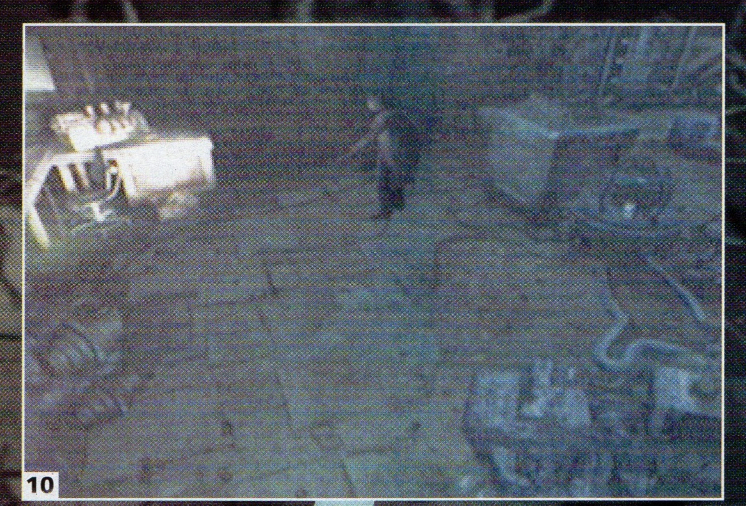
7



8

9

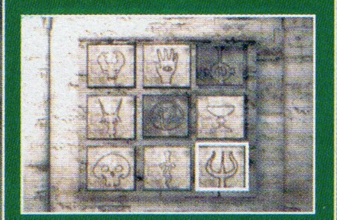
Nada más tomar el control de Carnby, avanza por el puente. Más o menos en la mitad, Aline nos llamará por radio. Tras una breve charla, continúa recto hasta que haya un temblor de tierra. Cuando esto suceda, dirígete al círculo de piedras que hay en la zona de la izquierda. Aquí, deberás adivinar cual es la piedra que se encuentra situada al norte. Utiliza la brújula del mapa para adivinarlo y examínala (7). Al hacerlo, Carnby llamará a Aline, y ésta le explicará en que orden debe examinar el resto de rocas. Así que lo que tienes que hacer es, tomando como punto de referencia el norte, ir examinando las rocas en el orden que te vaya dictando Aline por radio. Tras examinar todas en el orden adecuado deberás pronunciar el conjuro: "O goul'ai hypor arnis korna". Al pronunciar estas palabras, la piedra central se iluminará dejando al descubierto la estela de piedra y la estatua abkanis en forma de toro. Cuando los hayas cogido, abandona el círculo de piedras y continúa por el camino. Al llegar al pie de unas escaleras tendrá lugar una secuencia. Cuando termine, desciende, coge el amuleto de guardado, y continúa por el único camino disponible hasta que veas unas escalerillas. Sube por ellas, coge dos cajas de cohetes y baja de nuevo. Ahora, debes seguir avanzando por el camino anterior, atraviesa el pantano por la izquierda e introdúcete en el avión estrellado (8). Dentro, coge un botiquín, un amuleto de guardado, una caja de bengalas, una cizalla y la lente azul. Tras hacerte con todo esto, ve a la parte trasera del avión para hablar con el piloto. En medio de la conversación el avión cederá ante el excesivo peso de los hombres y tendrás que salir rápidamente para evitar que se hunda. Ya fuera, vuelve sobre tus pasos y regresa a la pequeña cueva donde cogiste las dos cajas de cohetes (la que está subiendo unas escalerillas). Allí, combina la linterna con la lente azul y observa la pintura que hay en la pared (9). Tras esto,


10

11

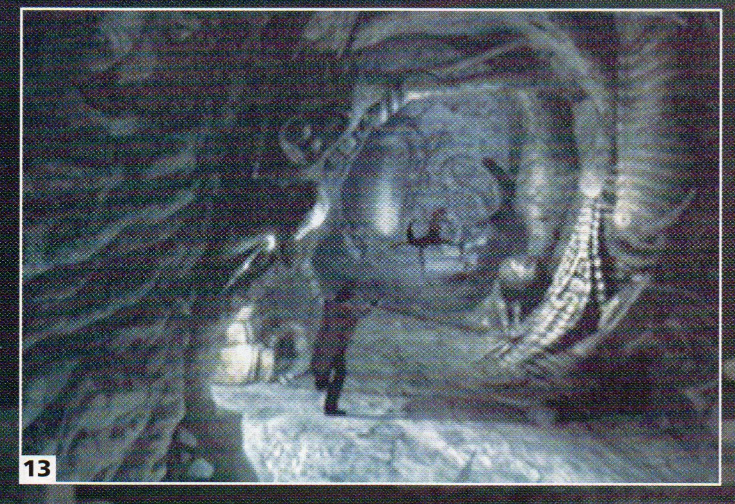
regresa al pantano y ve por el camino de la parte de arriba. Elimina a los zombies que hay en la zona, pasa por debajo del arco de piedra y continúa recto hasta un pequeño puente de madera. Atraviésalo para encontrarte con Aline que te dará el sello de Obed Morton. Completado esto, regresa por el puente y utiliza la cizalla en la puerta de la capilla para entrar. Ya dentro, coge un botiquín y una caja de bengalas. Después, asegúrate de que tienes equipada la lente azul en la linterna y observa el símbolo que esconde la puerta de la capilla. Ahora puedes dedicarte a examinar el panel de la derecha.
Tras introducir correctamente el código, se abrirá una trampilla en el suelo, desciende por ella. En esta nueva zona, usa el sello de Obed Morton en el mecanismo de la pared para acceder al laboratorio. En él, hazte con un amuleto de salvado que hay en el centro e investiga la zona hasta que te topes con Alan Morton, que al divisarte huirá dejando una puerta bloqueada. Examina la puerta y habla con Aline por radio. Hecho esto, activa el interruptor que hay a la izquierda en esta misma sala (10). Ahora, ve hacia la puerta de entrada al laboratorio y activa el interruptor que hay enfrente. Por último, sigue las instrucciones de Aline para hallar el último interruptor (está en la habitación contigua a la que ocupaba Alan Morton) y tras pulsarlo, corre a la puerta que antes estaba cerrada. Desciende por las escaleras y avanza a través del tenebroso túnel hasta que te llame Aline. Terminada la conversación, recorre un largo trecho hasta llegar a una sala cuadrada y entra por la puerta de la izquierda. En la sala de radio, escucha la grabación (11) y regresa a la sala anterior (la que tiene forma cuadrada). Una vez en ella, pasa por la otra puerta disponible. Al salir, te darás cuenta de que te encuentras en una zona en la que ya estuviste en el primer CD. Pues bien, en este lugar sube por las escalerillas que conducen a los jardines, sigue recto y sube por las enormes escaleras. Arriba, empuja la estatua hasta arrojarla al suelo y baja de nuevo. Ahora, coge el sello de Alan Morton y la estatua abkanis en forma de oso. Tras esto, vuelve sobre tus pasos hasta el principio del pasaje subterráneo de la capilla (12) (utiliza el mapa si no recuerdas bien el camino). Cuando llegues, usa el sello de Alan Morton e introdúcete en la nueva puerta. Ahora, desciende por el túnel y observa la reveladora secuencia. Una vez finalice el video, Aline te seguirá, así que avanzad por el único camino posible, debéis traspasar el puente de piedra y penetrar en la cueva. Al entrar, sigue recto por el iluminado túnel y examina la trampilla de la derecha para obtener la pistola lumínica, 4 botiquines, el cargador del acumulador y 5 amuletos de guardado... ¡ A saber que nos espera!. Cuando hayas recogido estos utilísimos objetos, continúa tu camino hasta que dé comienzo una extensa secuencia y una espectacular CG. Cuando terminen ambas, entra en la puerta de enfrente. Aquí, recorre el oscuro túnel, coge los cristales

LAS TECLAS
Cuestión de memoria



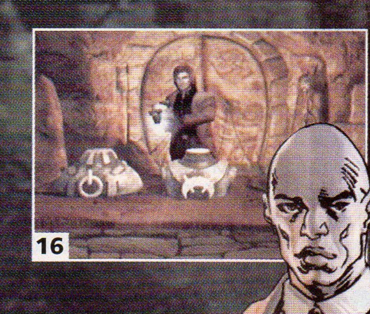
A lo largo del segundo CD habrás ido fijándote en que había tres símbolos ocultos en distintas zonas. Pues bien, aquí deberás introducir dichos signos en el panel. Los símbolos son: el círculo mágico que vimos en la puerta de la capilla, el tridente que descubrimos en la cueva y por último, el signo de la esquina superior derecha del panel.


12


13


15

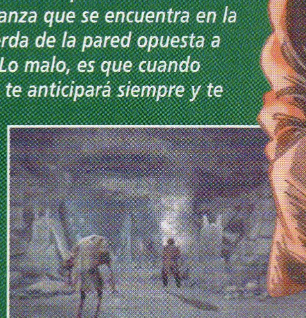
luminiscentes que encuentres por el camino, y atraviesa la puerta del final. Tras una nueva CG, toma el único camino disponible y entra en la puerta que hay al final de esta zona. En este nuevo lugar (13), elige el camino de arriba y utiliza el mapa para alcanzar la salida. Aquí, acaba con las tres criaturas y entra en la puerta de enfrente. Nada mas salir, sigue el camino de la izquierda de Carnby y cuando llegues al borde del precipicio agárrate a la cuerda. Al hacerlo, Alan Morton cortará dicha cuerda y caerás a otra zona. Aquí, tienes dos opciones: bajar deslizándote por la cuerda o adentrarte en la cueva a pie. Haz esto último en primer lugar para coger un cristal luminiscente, el frasco de metal y el pulsar fotoeléctrico. Ahora, desciende por la cuerda. En este agobiante lugar, sube las escaleras, coge un cristal luminiscente, y continúa la ascensión hasta que te encuentres con Alan. Cuando huya, ve tras él por la puerta. Aquí, sigue recto mientras eliminas a todos los bichos que se te pongan por delante y abandona el túnel por la única salida posible (14). Te encuentras en una estancia con un enorme abismo a tu derecha. Corre hacia delante hasta que se active una inesperada secuencia. Después de contemplarla, sigue recto y al final de esta zona, sube por la cuerda. Aquí debes traspasar el terrorífico puente y avanzar por un nuevo túnel. Llegarás a una puerta. En la caverna de lava, usa el mapa para alcanzar la salida mientras acabas con las criaturas que encuentres por el camino. De nuevo te encuentras en un peligroso desfiladero.
Recorre el peligroso puente (atento a la llamada de Johnson), e introdúcete en otra caverna. Una vez dentro, toma el camino de la derecha de Carnby, salta la pequeña plataforma de piedra y sigue avanzando por el sendero de abajo. Ahora, evita una nueva plataforma de piedra, corre recto, luego a la izquierda y entra en la nueva parte de la caverna. Tras la llamada de Aline y el pequeño terremoto, traspasa el improvisado puente (15), llena la cantimplora con el extraño líquido verde de arriba y abandona esta zona por el lado opuesto a la fuente. En este horrible lugar, traspasa la puerta de la derecha. Ahora, desciende por la cuerda y sigue hacia delante.
Una vez que hayas conseguido derrotar a Alan Morton, coge la cabeza de la estatua que está situada en el centro de esta zona y sube por la cuerda con ella. Por último, coloca la estatua sobre su base (16) y date toda la prisa del mundo en salir por la puerta para disfrutar del final de la aventura de Carnby. Si te ha sabido a poco, recuerda que todavía tendrás que atravesar la Isla de la Sombra acompañando a Aline Cedrac.


16


14

ENEMIGO FINAL
Combate con Alan Morton

Te enfrentas a un Alan Morton un tanto demacrado. Para matarle y poner fin a esta pesadilla, es necesario que cojas la lanza que se encuentra en la sala que hay a la izquierda de la pared opuesta a por donde has venido. Lo malo, es que cuando intentes entrar, Alan se te anticipará siempre y te arrojará fuera. Pues bien, el truco consiste en atacarle con todo lo que tengas hasta que caiga unos segundos sobre sus rodillas. Cuando logres derribarle, corre a por la lanza y disfruta la secuencia.

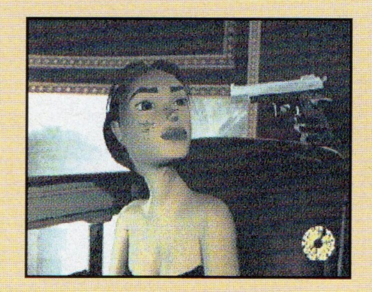


AVISO IMPORTANTE

Si quieres llegar al final de «Alone in the Dark. The New Nightmare» jugando con Aline Cedrac, el segundo personaje de la aventura, puedes encontrar una guía completa en el número 118 de Hobby Consolas, que ya se encuentra a la venta en tu quiosco habitual. ¡Corre a por ella!

TOMB RAIDER CHRONICLES

Larita vuelve a estar más de moda que nunca. De hecho, para cuando leáis estas palabras su película estará ya en las carteleras de todo el país. El homenaje a la saga llegó con este "Chronicles", que ha tenido una excelente versión en Dreamcast, seguramente la última aparición de miss Croft en esta consola. Bueno, no os pongáis tristes, que tenemos truquillos por ahí...



SELECCIÓN DE FASE

Accede a la pantalla de inicio y mantén pulsados durante un tiempo los botones L y R a la vez. Pulsa a continuación cualquiera de las siguientes direcciones para ir a la fase que prefieras:

- Izquierda para ir a Isla Negra
- Arriba para ir a Roma
- Abajo para ir a Base Rusa
- Derecha para ir a Tower Block

GALERÍA DE IMÁGENES

Accede a la pantalla de pausa pulsando el botón Start. Sitúate en el reloj del inventario y presiona el botón Y durante un tiempo, hasta que en el contador de secretos señale "36/36". Ahora podrás ver toda clase de imágenes, desde ilustraciones hasta el "storyboard", todo ello en el apartado "características especiales" que aparece dentro del menú de opciones.

PROJECT JUSTICE



Capcom no puede pasar dos meses sin sacar un juego de lucha. La serie Rival Schools les ha dado buen resultado, gracias a su sentido del humor y sus espectaculares combates. La última parte de la saga tiene un montón de extras deseando ser descubiertos.

CONTROLAR A BURNING BATSU

Juega al modo Historia y maneja a Taiyo Gakuen. Pierde a propósito un round frente a Akira, Yurika o Zaki. Iincio reemplazará a Batsu tras el combate. Burning Batsu aparecerá cunado luches con Vatsu.

LUCHAR CON HYO IMAWANO Y DARK SIDE STUDENT COUNCIL

Acaba el juego en el modo Historia con todas las escuelas normales. Hyo se desbloqueará en los modos Arcade Free, Versus y Training y el dark Side Student Council en el modo Historia.

LUCHAR COMO DEMON HYO

Tienes que completar el juego en el modo Historia con todas las escuelas y todos los finales.

CONTROLAR A KUROW

Si quieres tener la oportunidad de pelear con Kurow, debes acabarte el juego en el modo Historia manejando al Dark Side Student Council.

MANEJAR A POWERED AKIRA

Entra en el modo Historia y elige como luchador a Seijyun Syogakuen. Derrota a Wild Daigo sin usar un ataque de equipo de tres personas.

CONTROLAR A ROY BROMWELL Y TIFFANY ROSE

Completa el modo Historia como la Pacific High School.

VATSU SELECCIONABLE

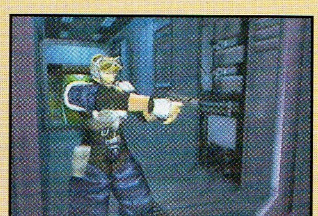
Completa el juego dentro del modo Historia siendo Gorin KouKou.

WILD DAIGO ELEGIBLE

Juega como la Gedo Koukou School. Cuando llegues a Wild Daigo, derrótalo con un ataque de tres personas. Desbloquearás a Wild Daigo tras vencer a Demon Hyo.

CARRIER

Los amantes del miedo deben de llevar meses saltando de alegría. Cada vez aparecen más exponentes, a los que se une esta aventura de Jaleco, que no es la mejor del catálogo pero cumple su función: que saltéis del susto si entra de repente vuestra madre en el cuarto para daros la leche con galletas. Ahí va una ayudita que seguro que os hará mucho más fácil la investigación.



BOMBAS T-7 ILIMITADAS

Los polvorines guardan una grata sorpresa. Las cajas con bombas T-7 se abren todas las veces que sea necesario, no se gastan nunca. La única limitación es la del propio inventario, pues solo se pueden llevar 20 bombas cada vez.

GUNBIRD 2



Si hay una compañía que no se resigne a abandonar el uso de los sprites esa es Capcom. Recientemente ha crado un "mata-todo-lo-que-se-mueva-después-respira" de los de la vieja escuela, en completas 2D, con barullo de enemigos y explosiones, y todo un arsenal a nuestra disposición. El resultado no podía haber sido más espectacular. ¡Ah, y además tenemos unos trucos!

MÁS PERSONAJES

Ve a la pantalla de elegir personaje y sitúa el indicador en la casilla con la interrogación. Al pulsar Arriba aparecerá de repente Morrigan como seleccionable. Si en vez de eso pulsas Abajo, Aine será el nuevo personaje a tu disposición.

UNREAL TOURNAMENT

Vale, ahora sí que estamos todos. La batalla que se iniciara hace un par de meses llega a su momento cumbre con los dos juegos, Unreal y Quake, ya con sus respectivas versiones de Playstation 2 y Dreamcast en la calle. Unreal os hará pasar momentos de emoción a raudales. Si encima tenéis amigos y todo y ellos quieren jugar, pues llega la hecatombe. Tomad nota de algunas sabrosas ventajas que nos han "soplado" por ahí.



SALTAR NIVEL

Pausa el juego en mitad de una partida y pulsa ↑, ↓, ←, →, → y ←. Hombre, así cualquiera.

MUNICIÓN A TOPE

Para hacer el Rambo durante un rato, pausa el juego y presiona ←, →, ←, →, → y ←.

INVENCIBLE

El modo Dios, que dicen algunos: pulsa Start para pausar y luego ←, ←, →, →, ↓ y ↑. A ver quién se pone chulo contigo ahora.

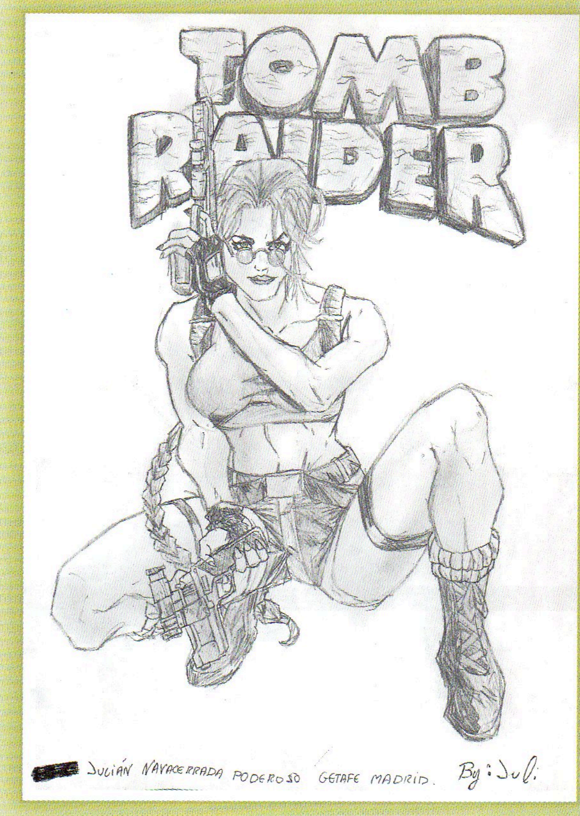
RELLENAR SALUD

Accede a la pausa del juego y presiona ↓, ↓, ↓, ←, ↑ y →. Tu vida se pondrá al cien por cien.



teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS. Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.
O bien a la dirección de e-mail:
telefonorojo@hobbyconsolas.es



FERNANDO ROJAS PIÑATEL. Cádiz

FUTUROS PROYECTOS PARA DREAMCAST

Hola Yen! espero que te llegue el e-mail, y si es así que se publique. Tengo una increíble Dreamcast y estas dudas.

¿Una increíble Dreamcast? Pensaba que todas eran iguales... llévala al circo, a ver si te dan algo por ella.

Ya sé que Shenmue II saldrá el año que viene pero ¿qué hay de la tercera parte? ¿Saldrá? ¿o se han echado atrás por dejar la fabricación de máquinas?

Pues es difícil de decir. Pero yo espero que sí lo haga, aunque para rentabilizarlo, como ya habrás comprobado, lo saquen para otras plataformas también.

Todos los juegos que anuncian para la Dreamcast, aparte de ser segundas partes, son para finales de este año, ¿no van a salir juegos después de febrero de 2002 para Dreamcast?

Eso mismo le preguntamos al director general de Sega España. El dijo que sí, y que lo único que ocurría es que nadie puede adelantar los planes de lanzamiento con tanta antelación. Si realmente será así o no, no te lo puedo asegurar, aunque yo creo que sí seguirán lanzando juegos más allá de febrero del 2002, al menos unos meses más...

¿Se pueden mejorar los gráficos de los juegos actuales de Dreamcast? (los gráficos de Shenmue II son clavados a los del primero)

Pues es posible. Yu Suzuki no dijo nunca que hubiera exprimido el potencial de la máquina al máximo. Quizá no son mejoras muy grandes, pero seguro que las notaremos en detalles como los escenarios o el número de personajes.

¿Se podrá jugar a Commandos 2 en red para Dreamcast?

Pyro nos dijo que esa era la idea. Pronto lo comprobaremos.

¿Es más largo Sonic 2 que la primera parte? ¿Cuántos horas? (el primero me pareció de risa).

¿De risa? Pues sí que eres exigente... Sí, es más largo, pero no te puedo decir cuántas horas exactamente. En minutos serán más de 15 seguro.

KIKE

Opinión

JUEGOS DE NUEVA GENERACIÓN

Me parece que todos aquellos que criticaron al principio a Dreamcast porque sus juegos no se diferenciaban de los de 32 bits, deberían ahora reconocer su error. Los últimos títulos del catálogo, desde Shenmue hasta Skies of Arcadia, están demostrando que se trata de una consola de nueva generación con todas las de la ley, y sus juegos superan incluso el nivel del de la mayoría de títulos para PlayStation 2.

Félix Ortiz (Benidorm)

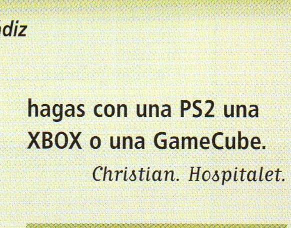
¿ME COMPRO UNA DREAMCAST?

Hola yen! Me llamo Cristian y soy de L´Hospitalet de LLobregat. Es la primera vez que te escribo y espero que me contestes lo antes posible: He leído en la Red que Dreamcast está siendo un éxito en ventas gracias a la rebaja de precios. ¿Cómo ves la Dreamcast? Puede que me la compre, ¿crees que haría bien o que no merecería la pena?

Ahora la tienes a 20.000 ptas., con juegos como Virtua Tennis, Code: Veronica, MSR, Shenmue, Phantasy Star Online, NBA 2K y Soul Calibur entre otras muchas joyas, y muchos otros éxitos que quedan por venir. Te puedo asegurar que si dispones de ese dinero y te la compras, te va a proporcionar ratos de diversión impagables, con independencia de que en un futuro te hagas con una PS2 una XBOX o una GameCube.

Christian. Hospitalet.

> *"Si la compras, Dreamcast te va a proporcionar unos ratos de diversión impagables"*



LOCO POR QUE LLEGUE VIRTUA TENNIS 2

Hola Yen soy Nacho, llevo meses viciado con Virtua Tennis, y ahora estoy esperando como un loco noticias de su segunda parte. ¿Qué me puedes decir sobre ella? ¿Qué novedades traerá?

En el reciente E3 de Los Ángeles se han visto las primeras imágenes del juego. En cuanto a las novedades, la principal será la presencia de tenistas femeninas (eso te mola, ¿eh, picarón?). No estará Kournikova, pero sí Arantxa, que no es tan guapa, pero juega mejor. También habrá algunas mejoras gráficas en las texturas de las pistas, y golpes nuevos.

NACHO

Y el mes que viene en HC...



REVIEWS DE LOS DOS GRANDES JUEGOS DE ACCIÓN SUBJETIVA QUE LLEGAN A DREAMCAST

«UNREAL TOURNAMENT» FRENTE A «OUTTRIGGER»

Desde la llegada de Quake III Arena a **Dreamcast** hace unos meses, los aficionados al género han estado esperando pacientemente la salida de dos serios competidores: **Unreal Tournament** y **Outtrigger**. Como sabéis, el primero es una conversión del juego de PC, mientras que el segundo es un desarrollo de la propia Sega. Ahora, el calor veraniego va a ser todavía más fuerte cuando coincidan en las páginas de nuestra revista las reviews de estos dos títulos, con los que todos los usuarios de los 128 bits de **Sega** van a poder descargar su adrenalina en las batallas más intensas y apasionantes.



Unreal Tournament



Outtrigger

¡Sácale partido a tus juegos!

ESPECIAL TRUCOS PARA DREAMCAST

En el próximo número de la revista encontraréis una selección especial de los mejores trucos para las últimas novedades que han salido en **Dreamcast**. Os desvelaremos todos los secretos que esconden los marchosos conductores de **Crazy Taxi 2**. Además, os daremos las claves para que nadie pueda haceros competencia en las partidas online de **Unreal Tournament**, y también los trucos más valiosos para que lleguéis al final de otros dos bombazos de Sega: **18 Wheeler** y **Sonic Adventure 2**.



Y además...

LA MEJOR INFORMACIÓN SOBRE TODAS LAS CONSOLAS

- REVIEW Y GUÍA DE GRAN TURISMO 3 (PS2)
- REPORTAJE ESPECIAL: EL NUEVO FIFA 2002 (PS2)
- REVIEW DE READY 2 RUMBLE (GBA)
- ENTREVISTA CON EL PRODUCTOR DE LA PELÍCULA DE FINAL FANTASY